

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-306237

(43)公開日 平成11年(1999)11月5日

(51)Int.Cl.⁹

識別記号

F I

G 0 6 F 17/60
// G 0 6 F 17/30
G 0 6 T 15/00

G 0 6 F 15/21 Z
15/40 3 1 0 F
15/62 3 6 0

審査請求 未請求 請求項の数19 F D (全 18 頁)

(21)出願番号 特願平10-131419

(22)出願日 平成10年(1998)4月24日

(71)出願人 598062745

佐々木 俊

東京都港区南麻布1丁目3番17号 ベルメ
ゾン南麻布203号

(72)発明者 佐々木 俊

東京都港区南麻布1丁目3番17号 ベルメ
ゾン南麻布203号

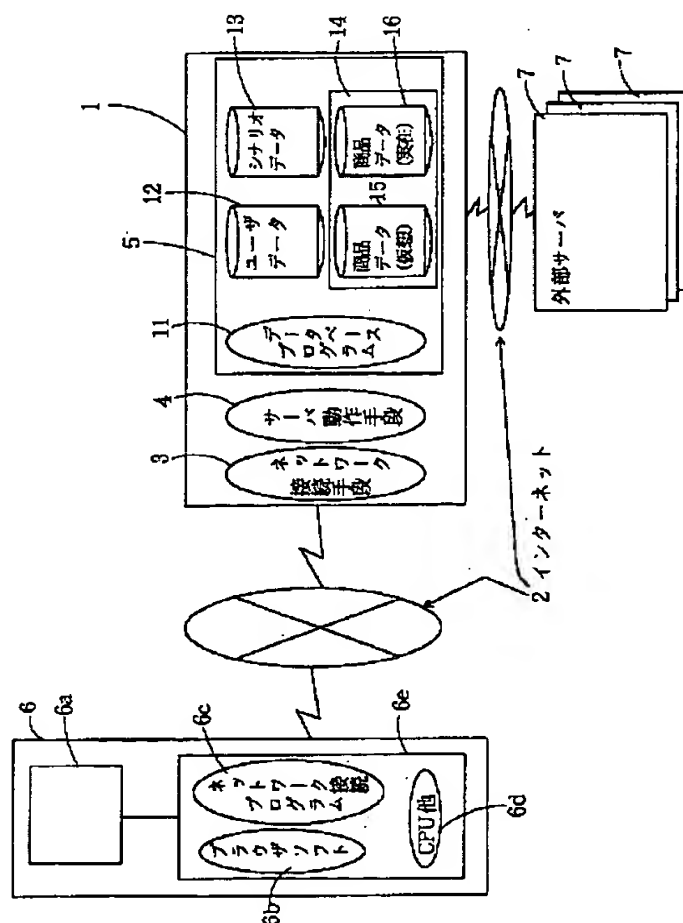
(74)代理人 弁理士 渡辺 秀治

(54)【発明の名称】 ゲーム用サーバ装置および仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法ならびに情報記録媒体

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 ゲームを楽しみながら生活行動中の意思決定のスキルを上げ、必要なマーケティング情報をユーザーの心理的な負担がなく入手可能にする。

【解決手段】 ネットワーク2を介してクライアント端末6からアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段4と、ゲーム用のシナリオデータ13等の各種のデータを保存する記憶手段5と、その内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えている。そして、記憶手段5には、シナリオデータ13に沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータ12が保存され、シナリオデータ13は遊戯する者が所定の生活行動を仮想的にシミュレーションするための仮想生活空間用画像データと、その行動または意思決定の際に関係情報にリンクさせるリンクデータとを有している。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークに接続するための接続手段と、上記ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、上記記憶手段には、少なくとも、上記シナリオデータと、上記ネットワークを介してアクセスし上記シナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータが保存され、上記シナリオデータは、遊戯する者が所定の生活行動を仮想的にシミュレーションするための仮想生活空間を表示させる仮想生活空間用画像データと、その行動または意思決定の際のイベント画像データとリンクさせると共にその行動または意思決定に必要なまたは関連する関係情報にリンクさせるリンクデータとを有することを特徴とするゲーム用サーバ装置。

【請求項 2】 ネットワークに接続するための接続手段と、上記ネットワークを介してクライアント端末からアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、上記記憶手段には、少なくとも、上記シナリオデータと、上記クライアント端末を使用し、かつ上記ネットワークを介してアクセスし上記シナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータが保存され、上記シナリオデータは、遊戯する者が所定の生活行動を仮想的にシミュレーションするための仮想生活空間を表示させる仮想生活空間用画像データと、その行動または意思決定の際のイベント画像データとリンクさせると共にその行動または意思決定に必要なまたは関連する関係情報にリンクさせるリンクデータとを有し、これらのデータを上記クライアント端末に送信可能に構成したことを特徴とするゲーム用サーバ装置。

【請求項 3】 前記行動または意思決定と関連する企業または商品もしくはサービスのための宣伝画像のデータを、前記仮想生活空間用画像データに関連づけて前記記憶手段内に保存すると共に、遊戯する者の装置の表示部に両データを同時に表示するようにしたプログラムを前記記憶手段内に保存したことを特徴とする請求項 1 または 2 記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項 4】 前記行動または意思決定を行う操作に必要な操作画像のデータを、前記仮想生活空間用画像データに関連づけて前記記憶手段内に保存すると共に遊戯する者の装置の表示部にそれらのデータを同時に表示するようにしたプログラムを前記記憶手段内に保存したことを特徴とする請求項 1、2 または 3 記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項 5】 前記関係情報は、前記行動または意思決定の対象となる商品もしくはサービスのリスト、その商品もしくはサービスに関する企業リスト、またはその商品もしくはサービスに関するホームページのデータの中の 1 つまたは複数であることを特徴とする請求項 1、2、3 または 4 記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項 6】 前記イベント画像データを、前記仮想生活空間用画像データならびにこの仮想生活空間用画像データと同時に表示されるための宣伝画像のデータおよび操作画像のデータから構成し、前記関係情報を前記記憶手段内のデータおよび他のWWWサーバ内に保存されているデータから構成したことを特徴とする請求項 1、2、3、4 または 5 記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項 7】 ネットワークに接続するための接続手段と、上記ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、上記記憶手段には、少なくとも、上記シナリオデータと、上記ネットワークを介してアクセスし上記シナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータと、遊戯する者が選択または指示する商品またはサービスに関する商品関係データとが保存され、上記シナリオデータは、少なくとも、仮想的な生活空間を表示させるための画像データと、その仮想生活空間内で動作するキャラクターの画像データと、このキャラクターが所有できる商品またはサービスの画像データとこの商品またはサービスの画像データに対し上記商品等関係データをリンクさせるリンクデータとから構成されることを特徴とするゲーム用サーバ装置。

【請求項 8】 ネットワークに接続するための接続手段と、上記ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、上記記憶手段には、少なくとも、上記シナリオデータと、上記ネットワークを介してアクセスし上記シナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータとが保存され、上記シナリオデータは、少なくとも、仮想的な生活空間を表示させるための画像データと、その仮想生活空間内で動作するキャラクターの画像データと、このキャラクターが所有できる商品またはサービスの画像データと、この商品またはサービスの画像データに対しその商品等に関する外部のWWWサーバ内のホームページをリンクさせるリンクデータとから構成されることを特徴とするゲーム用サーバ装置。

【請求項 9】 ネットワークに接続するための接続手段と、上記ネットワークを介してアクセスされWWWサー

3

バとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、上記記憶手段には、少なくとも、上記シナリオデータと、上記ネットワークを介してアクセス上記シナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータとが保存され、上記シナリオデータは、少なくとも、仮想的な生活空間を表示させるための画像データと、遊戯する者に対し選択または指示を行わせるイベントデータと、上記仮想生活空間内に仮想的に表示され遊戯する者が選択または指示可能な対象となる画像部分またはそれを示唆する画像部分のデータと、上記選択または指示可能な対象となる画像部分または示唆する画像部分から商品もしくはサービスまたは企業のデータ、またはホームページに遷移させるためのデータとを有することを特徴とするゲーム用サーバ装置。

【請求項10】 前記ゲームを、結婚シミュレーションゲーム、育児シミュレーションゲーム、恋人獲得シミュレーションゲーム、出世シミュレーションゲーム等の人生のできごとを対象としたシミュレーションゲームとしたことを特徴とする請求項1から9のいずれか1項記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項11】 前記ゲームを、学習と情報収集が可能となるゲームとしたことを特徴とする請求項1から10のいずれか1項記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項12】 前記記憶手段に、前記仮想生活空間内での活動の中で遭遇する行動または意思決定の場面において、選択または指示されたデータを保存したことを特徴とする請求項1から11のいずれか1項記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項13】 ネットワークを介してアクセスし、サーバ装置内に保存された仮想生活空間利用の所定のゲームを行うゲーム操作者が、そのゲームの進行過程で入力した各種のデータを上記ネットワークを介して取得する、仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法において、入力されたゲーム操作者のプロフィールを上記ネットワークを介してサーバ装置に保存する工程と、上記ゲームを実行中に、所定のイベントに遭遇させる工程と、そのイベントに対して入力されたゲーム操作者の行動または意思決定を上記サーバ装置内に保存するイベント判断保存工程とを備え、このイベント判断保存工程では、入力されたデータを上記操作者のプロフィールおよび上記イベントの内容に関連づけて保存するようにしたことを特徴とする仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法。

【請求項14】 前記ネットワークをインターネットとし、前記ゲームを、人間が行う生活活動の一部をシミュレーションするシミュレーションゲームとし、前記各保存工程では、入力されたデータを、前記サーバ装置内の

4

ゲームを実行中にそのサーバ装置内に保存するようにしたことを特徴とする請求項13記載の仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法。

【請求項15】 前記ネットワークをインターネットとし、前記ゲームを、人間が行う生活活動の一部をシミュレーションするシミュレーションゲームとし、前記ゲームを前記サーバ装置内から一旦遊戯者の装置にダウンロードし、そのゲームを楽しんだ後、前記入力された各データを前記サーバ装置にアップロードして前記サーバ装置に保存するようにしたことを特徴とする請求項13記載の仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法。

【請求項16】 入力されたゲーム操作者のプロフィールを保存するステップと、ゲームを実行中に所定のイベントを表示するステップと、上記イベントを表示する画面からそのイベントに関係する商品もしくはサービスまたは企業のホームページに遷移可能とされるステップと、上記イベントに対して入力されたゲーム操作者の行動または意思決定を保存するイベント判断保存ステップとを実行するためのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な情報記録媒体。

【請求項17】 前記プロフィールを保存するステップの以前に、ネットワークを介して接続されるステップを設けると共に、接続開始後にゲームを進行開始させるステップを設け、そのゲームの進行と同時に前記イベント判断保存ステップにおける保存データを上記ネットワークを介して送信可能とする送信ステップを設けとことを特徴とする請求項16記載の情報記録媒体。

【請求項18】 前記プロフィールを保存するステップの以前に、ネットワークを介して所定のゲームをダウンロードするステップを設け、そのゲームが終了した時点もしくは次の接続時点またはデータを入力した時点で前記各保存ステップにおいて保存されたデータを上記ネットワークを介してアップロードするステップを設けたことを特徴とする請求項16記載の情報記録媒体。

【請求項19】 前記ゲームを仮想の生活空間での行動または意思決定をシミュレーションするシミュレーションゲームとしたことを特徴とする請求項16、17または18記載の情報記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、シミュレーションゲームの手法等を用い、ネットワーク内での仮想生活空間をエンジョイするのに適したゲーム用サーバ装置および仮想生活空間を利用したマーケティングデータの取得方法ならびに情報記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来、インターネット上のホームページ（以下各サイトのホームページおよびその他のページのいずれかを指すものとして使用）の情報であるホームペ

10

20

30

40

50

ージ情報を閲覧するブラウザソフトとして各種のウェブブラウザが知られている。ユーザーは、このブラウザソフトを使用して次々とホームページ情報を閲覧して、いわゆるネットサーフィンを楽しんでいる。

【0003】また最近では、インターネット上で各種の生活行動を仮想的に楽しむことができるようになってきている。例えば、特開平9-231274号公報に示される技術では、インターネットを介してアクセスしてきた顧客がそのネットワーク上の仮想の商店街で、商品を指定して該当するテナントに入り、商品を見たりして散策したり、商品を購入したりできるようになっている。この技術では、さらに表示された過去の履歴情報を参照してそれに合う商品を購入できるようになっている。

【0004】また、あたかも商品を実際に使用しているかのように端末上で商品进行操作することができる商品シミュレータ装置も知られている（特開平9-171569号公報参照）。この技術では、HTTPサーバから商品シミュレートソフトウェアをワークステーションが受信し、そのソフトウェアによって商品の機能を模擬できるようにになっている。

【0005】さらに、いわゆるプロバイダーと呼ばれるインターネットへの接続業者の中には、ユーザーがそのプロバイダーの回線を使用してインターネットにアクセスする際、その端末の表示画面の一部に企業の広告を載せる広告手法を採用しているものも現れている。ユーザーは、その広告画面を否応なく、その端末に表示させなければならないが、その代わりにインターネットへの接続料が安くなる等のメリットを享受する。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】仮想の商店街で商品を購入する特開平9-231274の技術は、居ながらにしてショッピングを楽しめるが、そこで提供される商品の情報は、サーバ装置内に限られている。しかも、ショッピングを楽しむユーザーの各種の行動は、ログ情報として保存されるものの、行動または意思決定を特定のイベントと組み合わせて入手するものとはなっていない。このため、マーケティング情報としては十分活用できるものとはなっていない。

【0007】また、商品のシミュレーションを行える特開平9-171569号公報の技術は、商品の機能を模擬できるが、そのシミュレーションによってその動作の向上を図るものとはなっていない。このため、表示画面中の仮想の商品を利用して操作力を向上させ、実際の商品を購入したときに、その操作をミスなくしたいと思うものにとっては、利用できないものとなっている。

【0008】さらに、この技術では、商品の機能のみのシミュレーションであり、より高度な意思決定や行動をシミュレーションするものでないため、シミュレーションとしての面白味は無いものとなっている。現代のように高度な意思決定を次から次へと要求される時代にあつ

ては、その意思決定のための情報が入手できない者や訓練の機会のない者は、市販されているマニュアル本が唯一の指導書となっている。しかし、このマニュアル本は、所定のステップや行動が記載されているのみで、本当にそのマニュアルの内容が身に着いたかどうかを確認することができない。このため現実の中で、マニュアルに沿った行動をしようとしても、失敗することが多い。

【0009】また、商品や企業の広告をインターネットにアクセスしたユーザーの端末に強制的に表示させる手法は、広告側としてはある程度のメリットはあるが、ユーザーがその広告にどの程度興味を持ったか、その企業の商品をどのような状況のもとで欲しいと判断したか、もしくは欲しくないと判断したか等のマーケティング情報の入手としては不十分なものとなっている。

【0010】本発明は、上述のような問題点を解決するためになされたもので、ユーザーがゲームを楽しみながら必要な情報を入手できるようにしたゲーム用サーバ装置を提供することを目的とする。また、他の発明は、ゲームを楽しみながら自己の生活行動中の意思決定のスキル（＝技能）を上げることができると共に、必要な情報をネットワーク内から入手可能にするゲーム用サーバ装置および仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法を提供することを目的とする。さらに、他の目的は、有益なマーケティング情報をユーザーの心理的な負担がなく入手可能なゲーム用サーバ装置および仮想生活空間を利用したマーケティングデータの取得方法を提供することを目的とする。さらに、他の発明は、ゲームを楽しみながら、必要な情報を得たり、自己生活行動や意思決定のスキルを上げたりできるプログラムを記録した情報記録媒体を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】上述の目的を達成するため、請求項1記載のゲーム用サーバ装置では、ネットワークに接続するための接続手段と、ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、記憶手段には、少なくとも、シナリオデータと、ネットワークを介してアクセスしシナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータが保存され、シナリオデータは、遊戯する者が所定の生活行動を仮想的にシミュレーションするための仮想生活空間を表示させる仮想生活空間用画像データと、その行動または意思決定の際のイベント画像データとリンクさせると共にその行動または意思決定に必要なまたは関連する関係情報にリンクさせるリンクデータとを有している。

【0012】このように、遊戯者は、所定の生活行動をシミュレーションできることとなり、自分の行動や意思

決定のスキルを向上させることができる。また、行動や意思決定の際に、関連する情報をリンク先に飛んで確認することができるので、その行動等を一層レベルアップしたものにすることができる。さらに、このゲーム用サーバ装置を運営する者は、リンクさせるホームページを増加することによって選択肢を簡単に増やすことができると共に、そのリンク先のホームページを有する企業の広告をそのゲームの中に簡単に取り込めるようにすることができる。

【0013】また、請求項2記載のゲーム用サーバ装置では、ネットワークに接続するための接続手段と、ネットワークを介してクライアント端末からアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、記憶手段には、少なくとも、シナリオデータと、クライアント端末を使用し、かつネットワークを介してアクセスしシナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータが保存され、シナリオデータは、遊戯する者が所定の生活行動を仮想的にシミュレーションするための仮想生活空間を表示させる仮想生活空間用画像データと、その行動または意思決定の際のイベント画像データとリンクさせると共にその行動または意思決定に必要なまたは関連する関係情報にリンクさせるリンクデータとを有し、これらのデータをクライアント端末に送信可能に構成している。

【0014】このように、クライアント端末を操作する遊戯者は、所定の生活行動をシミュレーションできることとなり、自分の行動や意思決定のスキルを向上させることができる。また、行動や意思決定の際に、関連する情報をリンク先に飛んで確認することができるので、その行動等を一層レベルアップしたものにすることができる。さらに、このゲーム用サーバ装置を運営する者は、リンクさせるホームページを増加することによって選択肢を簡単に増やすことができると共に、そのリンク先のホームページを有する企業の広告をそのゲームの中に簡単に取り込めることができ、クライアント端末側に配信することが可能となる。

【0015】さらに、請求項3記載の発明では、請求項1または2記載のゲーム用サーバ装置において、行動または意思決定と関連する企業または商品もしくはサービスのための宣伝画像のデータを、仮想生活空間用画像データに関連づけて記憶手段内に保存すると共に、遊戯する者の装置の表示部に両データを同時に表示するようにしたプログラムを記憶手段内に保存している。

【0016】この発明では、遊戯する者の装置の表示部に、仮想生活空間の画像と、この仮想生活空間内の行動等と関連する商品もしくはサービスや企業の宣伝画像が同時に表示されるので、宣伝画像が宣伝的ではなくな

り、遊戯者に自然に感得される。このため、宣伝効果が従来のものに比べ一段と高くなる。

【0017】また、請求項4記載の発明では、請求項1、2または3記載のゲーム用サーバ装置において、行動または意思決定を行う操作に必要な操作画像のデータを、仮想生活空間用画像データに関連づけて記憶手段内に保存すると共に、遊戯する者の装置の表示部にそれらのデータを同時に表示するようにしたプログラムを記憶手段内に保存している。

【0018】このように、仮想生活空間の画像と関連づけられた操作画像が遊戯者の装置に表示できるので、仮想生活空間でのシミュレーション操作がし易いものとなる。

【0019】さらに、請求項5記載の発明では、請求項1、2、3または4記載のゲーム用サーバ装置において、関係情報は、行動または意思決定の対象となる商品もしくはサービスのリスト、その商品もしくはサービスに関係する企業リスト、またはその商品もしくはサービスに関係するホームページのデータの中の1つまたは複数としている。

【0020】この発明では、リンクされる情報が、商品やサービスに関係する各種の情報であるため、商品やサービス選定の精度が向上する。さらに、このゲーム用サーバ装置を運営する者は、各種のリストを作成したり、ホームページとのリンクを付加させることによって選択肢を簡単に増加させることができる。

【0021】また、請求項6記載の発明では、請求項1、2、3、4または5記載のゲーム用サーバ装置において、イベント画像データを、仮想生活空間用画像データならびにこの仮想生活空間用画像データと同時に表示されるための宣伝画像のデータおよび操作画像のデータから構成し、関係情報を記憶手段内のデータおよび他のWWWサーバ内に保存されているデータから構成している。

【0022】このように、イベント画像を各種のデータからなる画像で構成しているので、イベントに対する行動または意思決定の際にそれらのデータを参照できるようになる。このため、意思決定等の精度を向上させることができる。また、他のWWWサーバ内に保存されている情報にリンクさせることで、このゲーム用サーバ装置以外のデータも有効活用できるようになる。このため、リンクされる情報を簡単に増加させることができ、ゲームの質を容易に高めることができる。

【0023】また、請求項7記載のゲーム用サーバ装置は、ネットワークに接続するための接続手段と、ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、記

憶手段には、少なくとも、シナリオデータと、ネットワークを介してアクセスしシナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータと、遊戯する者が選択または指示する商品またはサービスに関する商品関係データとが保存され、シナリオデータは、少なくとも、仮想的な生活空間を表示させるための画像データと、その仮想生活空間内で動作するキャラクタの画像データと、このキャラクタが所有できる商品またはサービスの画像データと、この商品またはサービスの画像データに対し商品関係データをリンクさせるリンクデータとから構成されている。

【0024】この発明では、仮想生活空間内のキャラクタが所有する商品の画像部分を遊戯者がクリックすることにより、その商品の関係データの画像を表示させることができる。このため、キャラクタの画像と商品の情報とを密接に関連づけでき、商品の検索や情報収集が容易となると共にゲームを楽しみながら商品やサービスの情報を入手することが可能となる。

【0025】さらに、請求項8記載のゲーム用サーバ装置は、ネットワークに接続するための接続手段と、ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、記憶手段には、少なくとも、シナリオデータと、ネットワークを介してアクセスしシナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータとが保存され、シナリオデータは、少なくとも、仮想的な生活空間を表示させるための画像データと、その仮想生活空間内で動作するキャラクタの画像データと、このキャラクタが所有できる商品またはサービスの画像データと、この商品またはサービスの画像データに対しその商品等に関する外部のWWWサーバ内のホームページをリンクさせるリンクデータとから構成されている。

【0026】このように、遊戯者が、キャラクタが所有する商品の画像部分をクリックすることにより、このサーバ装置外のホームページに飛ぶことができ、商品情報の収集範囲を広くすることができる。しかも、キャラクタの画像と商品の情報とを密接に関連づけでき、商品の検索や情報収集が容易となると共にゲームを楽しみながら商品やサービスの情報を入手することができる。

【0027】また、請求項9記載のゲーム用サーバ装置は、ネットワークに接続するための接続手段と、ネットワークを介してアクセスされWWWサーバとして動作させるためのサーバ動作手段と、ゲーム用のシナリオデータ等の各種のデータを保存する記憶手段と、この記憶手段およびその内部のデータを操作するためのデータベース操作手段とを備えたゲーム用サーバ装置において、記憶手段には、少なくとも、シナリオデータと、ネットワ

ークを介してアクセスしシナリオデータに沿って遊戯する者のデータからなるユーザーデータとが保存され、シナリオデータは、少なくとも、仮想的な生活空間を表示させるための画像データと、遊戯する者に対し選択または指示を行わせるイベントデータと、仮想生活空間内に仮想的に表示され遊戯する者が選択または指示可能な対象となる画像部分またはそれを示唆する画像部分のデータと、選択または指示可能な対象となる画像部分または示唆する画像部分から商品もしくはサービスまたは企業のデータ、またはホームページに遷移させるためのデータとを有している。

【0028】この発明では、遊戯者が選択または指示するためのイベントデータによって、遊戯者の判断過程や判断状況をシミュレーションさせることができる。このため、このゲームを何回となく行うことによって、遊戯者の行動や意思決定のスキルを向上させることができる。また、遊戯者の選択または指示可能な画像またはそれを示唆する画像部分から、商品もしくはサービスまたは企業のデータ、またはホームページに飛ぶことができ、ゲームで遊びながら各種の情報を入手することが可能となる。

【0029】さらに、請求項10記載の発明では、請求項1から9のいずれか1項記載のゲーム用サーバ装置において、ゲームを、結婚シミュレーションゲーム、育児シミュレーションゲーム、恋人獲得シミュレーションゲーム、出世シミュレーションゲーム等の人生のできごとを対象としたシミュレーションゲームとしている。

【0030】このように、ゲームを人生のできごとを対象としたシミュレーションゲームとしているので、各できごとに関して十分な情報や技能を獲得でき、現実の場面でも容易に応用することができるようになる。特に、核家族化が進む現代において、育児は女性にとって極めて大変なものとなっている。しかし、このゲーム用サーバ装置にアクセスして、ゲームとして育児シミュレーションを採用し、そのシミュレーションを繰り返せば、育児スキルが向上すると共に各種の情報を入手できるようになる。

【0031】加えて、請求項11記載の発明では、請求項1から10のいずれか1項記載のゲーム用サーバ装置において、ゲームを、学習と情報収集が可能となるゲームとしている。

【0032】このように、ゲームを学習と情報収集が可能となるゲームとしているので、このゲーム用サーバ装置にアクセスし、ゲームを実行すると、各種のスキルが向上すると共に情報収集によって行動能力や判断能力が向上する。また、人との交際が不得手となりがちな、いわゆるゲーマー（ゲームに熱中している人）、特に男性のゲーマーもゲームを楽しみながら各種のコミュニケーションスキルを向上させることができる。

【0033】また、請求項12記載の発明では、請求項

1から11のいずれか1項記載のゲーム用サーバ装置において、記憶手段に、仮想生活空間内での活動の中で遭遇する行動または意思決定の場面で、選択または指示されたデータを保存している。

【0034】このように、記憶手段の中に、選択または指示されたデータを保存しているので、このゲーム用サーバ装置の運営者はそのデータを活用して種々のマーケティングを行うことができる。また、シナリオを変更することによって仮想的なマーケティングも行え、商品開発や商品販売活動の参考情報を得ることができる。

【0035】また、請求項13記載の発明は、ネットワークを介してアクセスし、サーバ装置内に保存された仮想生活空間利用の所定のゲームを行うゲーム操作者が、そのゲームの進行過程で入力した各種のデータをネットワークを介して取得する、仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法において、入力されたゲーム操作者のプロフィールをネットワークを介してサーバ装置に保存する工程と、ゲームを実行中に、所定のイベントに遭遇させる工程と、そのイベントに対して入力されたゲーム操作者の行動または意思決定をサーバ装置内に保存するイベント判断保存工程とを備え、このイベント判断保存工程では、入力されたデータを操作者のプロフィールおよびイベントの内容に関連づけて保存している。

【0036】この発明では、サーバ装置内に保存されている仮想生活空間利用の所定のゲームを利用する。このゲームの実行中に所定のイベントが発生し、そのイベントに対する遊戯者の行動や意思決定を保存するようにしている。このため、行動や意思決定までの過程や状況を把握でき、それらと共にその行動等を分析することにより遊戯者の行動様式をきめ細かく把握できる。この結果、仮想生活空間内で詳細で有益なマーケティングデータを取得することができる。また、イベントや仮想生活空間を種々工夫することにより新製品や仮想商品および新サービス等を仮想的にマーケティングすることができる。

【0037】また、請求項14記載の発明では、請求項13記載の仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法において、ネットワークをインターネットとし、ゲームを、人間が行う生活活動の一部をシミュレーションするシミュレーションゲームとし、各保存工程では、入力されたデータを、サーバ装置内のゲームを実行中にそのサーバ装置内に保存するようにしている。

【0038】このように、インターネットに接続することにより所定のサーバ装置にアクセスし、そのサーバ装置と接続された状態でゲームを進行しつつ、各種のデータがそのサーバ装置に送られることとなる。このため、各種のデータをリアルタイムに取得できる。

【0039】さらに、請求項15記載の発明では、請求項13記載の仮想生活空間を利用したマーケティングデ

ータ取得方法において、ネットワークをインターネットとし、ゲームを、人間が行う生活活動の一部をシミュレーションするシミュレーションゲームとし、ゲームをサーバ装置内から一旦操作者の装置にダウンロードし、そのゲームを楽しんだ後、入力された各データをサーバ装置にアップロードしてサーバ装置に保存している。

【0040】このように、ゲームを一旦ダウンロードして楽しんだ後に、入力したデータをサーバ装置にアップロードするので、ネットワークへの接続料金を気にすることなく、ゲームをゆっくり楽しむことができる。なお、各データのアップロードを行わないときには、そのゲームを所定時間経過後に動作しないようなプログラムや次のアクセス時に自動的にアップロードするようなプログラムを組み込んでおくと、確実なアップロードがなされることとなり、好ましいものとなる。

【0041】また、請求項16記載の情報記録媒体は、入力されたゲーム操作者のプロフィールを保存するステップと、ゲームを実行中に所定のイベントを表示するステップと、イベントを表示する画面からそのイベントに関する商品もしくはサービスまたは企業のホームページに遷移可能とされるステップと、イベントに対して入力されたゲーム操作者の行動または意思決定を保存するイベント判断保存ステップとを実行するためのプログラムを記録している。

【0042】この情報記録媒体としては、CD-ROM、デジタルビデオディスク、ミニディスク、リムーバブルハードディスク、フロッピーディスク（高圧縮のものを含む）、メモ리카ートリッジ、フラッシュメモリ、テープ等の各種媒体を採用できる。しかも、CD-ROMのようにリードオンリー（読み出し専用）のもの以外に、HDD等のように読み書き可能なものでも良く、さらに、DVDのようにディスク形状のもの、フラッシュメモリのようにメモリそのもの、デジタルオーディオテープ（DAT）のようにテープ状のもの等各種の形状の媒体が利用できる。また、このシミュレーションゲーム用のプログラムをネットワークを通じて配信するような場合は、配給元のWWWサーバやホストコンピュータ等に装備されるハードディスク等が情報記録媒体となる。

【0043】この情報記録媒体中のプログラムをコンピュータが読みとり実行すると、ゲームを実行できると共にゲーム操作者のプロフィールと、所定のイベントに対する行動または意思決定の内容とが保存されるため、その保存データを各種のマーケティングデータとして活用できることとなる。また、イベント表示画面からそのイベントに関する商品もしくはサービスまたは企業のホームページに遷移可能となっているので、遊戯者は、各種の情報を簡単に入手することができるようになる。

【0044】さらに、請求項17記載の発明では、請求項16記載の情報記録媒体において、プロフィールを保存するステップの以前に、ネットワークを介して接続さ

10

20

30

40

50

れるステップを設けると共に、接続開始後にゲームを進
行開始させるステップを設け、そのゲームの進行と同時
にイベント判断保存ステップにおける保存データをネッ
トワークを介して送信可能とする送信ステップを設けて
いる。

【0045】このように、ゲームの進行と同時に保存さ
れるデータをネットワークを介して配信されるようにし
ているので、リアルタイムにそのデータを保存できる。
また、そのデータを利用して、ゲームのシナリオをリアル
タイムに変更させることも可能となり、ゲームの面白
さを増大させることができる。

【0046】加えて、請求項18記載の発明では、請求
項16記載の情報記録媒体において、プロフィールを保
存するステップの以前に、ネットワークを介して所定の
ゲームをダウンロードするステップを設け、そのゲーム
が終了した時点もしくは次の専用グラフィックスLSI
22t ぞく時点またはデータを入力した時点で、各保存
ステップにおいて保存されたデータをネットワークを介
してアップロードするステップを設けている。

【0047】このように、ゲームを一旦ダウンロードし
てから楽しむことができるので、ネットワークへの接続
料金を気にすることなく十分にそのゲームを楽しむこ
とができる。また、ゲーム中に保存されたデータをアップ
ロードするようにしているので、アップロードされた
側はこの有用なデータを種々のものに活用することが可
能となる。

【0048】さらに、請求項19記載の発明では、請求
項16、17または18記載の情報記録媒体において、
ゲームを仮想の生活空間での行動または意思決定をシミ
ュレーションするシミュレーションゲームとしている。

【0049】この発明では、ゲームを楽しむ者は、シミ
ュレーションを繰り返すことにより、生活上の行動また
は意思決定のスキルを向上させることができる。しか
も、仮想の生活空間とは言いながら生活空間であるた
め、現実感をもって各行動等をシミュレーションするこ
とができることとなる。

【0050】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態の例
を、図1から図15に基づき説明することとする。

【0051】この実施の形態におけるゲーム用サーバ装
置1を利用したシステムでは、遊戯者は、シミュレーシ
ョンゲーム等のゲームによって、ネットワーク内での仮
想生活空間を楽しむと共にその行動や意思決定の技能を
上げることができる。一方、サーバ装置1の管理者はそ
のゲームを楽しむ者の行動や意思決定の情報を入手する
ことにより有用なマーケティングデータを取得できる。
このゲームを遂行する中で、遊戯者は、仮想生活空間内
での疑似的消費行動等の疑似的行動の過程で、現実社会
での消費活動等に結び付く情報へアプローチできるよう
になっている。すなわち、ゲーム内で発生するイベント

に関連する商品やサービスは、その商品やサービスの現
実情報やそれらを提供する企業等の現実的な情報にリン
クされている。

【0052】このゲーム用サーバ装置1は、ネットワー
クとなるインターネット2に接続するためのネットワー
ク接続手段3と、インターネット2を介してアクセスさ
れWWW (World Wide Web) として動作させるための中
央演算処理装置等からなるサーバ動作手段4と、各種の
データやプログラムが保存されるハードディスクからなる
記憶手段5と、この記憶手段5自体やこの記憶手段5
内のデータを操作するためのデータベース操作手段(図
示省略)とから主に構成される。そして、インターネッ
ト2を介して遊戯する者の装置(＝クライアント端末)
となるクライアントパソコン6や外部サーバ7に接続さ
れる。

【0053】このゲーム用サーバ装置1は、WWWサー
バであり、URL (Uniform Resource Locator) で特定
される。しかし、通常はhttp (Hyper-Text Transfe
r Protocol) を使用してアクセスされるため、「http
」の表示がなされる。また、インターネット2への接
続および通信は、TCP/IP (Transmission Control
Protocol/Internet Protocol) を使用して行われる。

【0054】ネットワーク接続手段3は、ISDN等の
回線網を使用して行われ、図示しないDSU (Digital
Service Unit)、ターミナルアダプタ、モデム等から構
成される。そして、ネットワーク接続手段3は、サーバ
動作手段4に設けられるROM (Read Only Memory) 等
の記憶装置内に組み込まれるネットワーク接続プログラ
ムによって動作する。また、サーバ動作手段4は、この
サーバ動作手段4内に設けられるROMやRAM (Rand
om Access Memory) に組み込まれるサーバプログラムに
よって動作する。なお、これらのプログラムや各装置
は、図示を省略した、基本ソフトおよびCPU (Centra
l Processing Unit) によって制御される。

【0055】記憶手段5は、各種のデータを効率よく区
分けし使用するためのデータベースプログラム11と、
ユーザー属性やユーザーの行動データ等からなるユーザ
ーデータ12と、ゲームのためのシナリオやシナリオを
構成する画像フレームや画像フレームを構成するスプラ
イト(キャストともいう)等から構成されるシナリオデ
ータ13と、遊戯者が選択または指示する商品またはサ
ービスに関する商品関係データ14を有している。な
お、この実施の形態では、ゲームとして、育児シミュ
レーションゲーム、結婚シミュレーションゲーム等の各種
のシミュレーションゲームが保存されている。また、C
PUは、データベースプログラム11と協同して、記憶
手段5およびその内部のデータを操作するためのデータ
ベース操作手段となる。

【0056】シナリオデータ13には、クライアントパ
ソコン6で表示される画像部分からその画像部分の商品

もしくはサービスまたはその画像部分が示唆する商品もしくはサービスのデータや、記憶手段5内もしくは外部のホームページへリンクさせるリンクデータが含まれている。商品関係データ14は、商品として実在してはいないが、ゲームの進行のために必要となる商品を表示するための仮想の商品データ15と、このゲーム用サーバ装置1の運営者のお客となる企業から提供を受けた実在の商品やサービスのデータおよび時には当該企業から提供を受けたホームページそのものとなるデータ等からなる実在の商品データ16とから構成される。

【0057】クライアントパソコン6としては、通常のパーソナルコンピュータや簡易端末、例えばネットワークディスプレイ等が採用される。すなわち、表示部6aと、ホームページを閲覧するブラウザソフト6bやネットワーク接続プログラム6c等のソフトウェアおよびCPU等のハードウェア6d等を有する本体6eとから構成されている。なお、各ソフトウェアやハードウェアは、基本ソフト（図示省略）によって制御される。

【0058】クライアントパソコン6の表示部6aで表示される画面は、図2に示すように、3つの分割される画面となっている。この画面は、ブラウザソフト6bを立ち上げたときにHTML（Hyper Text Markup Language）で書かれた文字をそのブラウザソフト6bが読み込み、表示した画面となっている。この表示画面の分割は、HTML用のタグ中のフレーム機能を実現するタグの「〈FRAME〉」を利用することによって達成される。

【0059】この実施の形態では、メインウインドウ20は、ゲーム空間フレーム21と、広告フレーム22と、操作フレーム23とに分割される。ゲーム空間フレーム21には、仮想の生活空間の画像がゲームのシナリオに応じて表示される。その空間内の仮想的な商品、物体、サービス、人物の画像部分およびそれらを示唆する画像部分から、後述する商品リストウインドウ31、企業リストウインドウ32および企業／商品のホームページ33のいずれかに遷移できるようになっている。

【0060】広告フレーム22は、企業／商品の宣伝画像が表示される。その画像部分から、商品リストウインドウ31、企業リストウインドウ32および企業／商品のホームページ33のいずれかに遷移できるようになっている。また、操作フレーム23には、ゲームの状態の描写、利用者の行動選択リスト、利用者の行動選択の結果の文章および画像等が、ゲームのシナリオに応じて表示される。その中の記述部分、関連部分およびそれらを示唆する画像部分から、商品リストウインドウ31、企業リストウインドウ32および企業／商品のホームページ33のいずれかに遷移できるようになっている。

【0061】商品リストウインドウ31には、図3に示すように、ゲーム内で既に購入した商品もしくは提供を受けたサービス、あるいはゲーム内の購入行動の過程

で、購入できる商品やサービスが表示される。その商品やサービスの名称、商品等の販売元、商品等の製造元の表示部分およびそれらを示唆する画像部分から、企業リストウインドウ32および企業／商品のホームページ33に遷移できるようになっている。企業リストウインドウ32には、図4に示すように、企業名とその商品またはサービスが表示される。その名称の表示部分およびそれらを示唆する画像部分から企業／商品のホームページ33に遷移できるようになっている。

10 【0062】各ウインドウ20、31、32から他のウインドウ31、32、33への遷移は、そのウインドウ内のHTML文書に画像データとそのリンク先を書くことによって達成される。例えば、△△△.gifが哺乳びんの画像データとすれば、「〈A HREF="〇〇〇. h t m l"〉〈IMG SRC="△△△. g i f"〉」と記載することによって哺乳びんの画像部分をクリックすることによって「〇〇〇〇. h t m l」のファイルにリンク（遷移）させることができる。この「〇〇〇〇. h t m l」が所定のURLである場合、そのURLで指定されるホームページにリンクさせることができる。

【0063】また、イメージマップを利用すれば1枚のイメージの中にいろいろなリンク先を設定することができる。このイメージマップとは、1枚のイメージの中にいろいろなリンク先を設定しておいて、実際にクリックした場所によって、いろいろなファイルに飛ぶことができるものである。このようにすると、赤ちゃんのキャラクターが身につけている帽子、靴下、靴、上着等や手に持っているガラガラ等からその画像部分をクリックすることによってそれぞれのリンク先に飛ぶことができる。

【0064】外部ホームページ33は、図1で示した外部サーバ7内にあるホームページで、上述のURLで指定されるリンク先である。外部ホームページ33は、その作成者の意向によって、フレーム機能が利用されたり、上述したイメージマップが利用されたりして種々の内容のページとなっている。

【0065】次に、以上のように構成されるゲーム用サーバ装置1を利用してクライアントパソコン6でシミュレーションゲームを実行する場合のステップの概要について図6および図7に基づいて説明する。

【0066】クライアントパソコン6を立ち上げ、そのネットワーク接続プログラム6cを使用し、かつインターネット2を介してゲーム用サーバ装置1にアクセスし接続する。このとき、ゲーム用サーバ装置1は、アクセスしてきたユーザーが所定のユーザーであるかの認証を行い、所定のユーザーであればアクセスを可能にする。

【0067】アクセスと接続が完了すると、まず遊戯者や仮想生活空間内のキャラクターのプロフィールを入力する（ステップS11）。その後、シミュレーションゲームが開始される（ステップS12）。なお、アクセスを

許可された者が過去に一度行ったゲームを再度行うときは、ステップS11のプロフィールの入力を行うことなく、ゲームが開始されるようにすることも可能である。ゲームが開始されると、メインウインドウ20が立ち上がり、所定の状況が表示される（ステップS13）。次に、イベントが発生する（ステップS14）。イベントとしては、例えば、「生まれてからそろそろ18ヶ月です。どのようなおもちゃを与えたら良いですか？」の表示とその問いに対する選択肢が操作フレーム23に表示される。

【0068】遊戯者は、そのイベントに対し、どれが妥当か判断する（ステップS15）。例えば選択肢が3つ（a, b, c）に分かれていた場合、各選択肢毎に、その選択肢の対象商品やサービスを表す画面がメインウインドウ20に表示され（ステップS16）、その後、選択した結果がメインウインドウ20に表示される（ステップS17）。この後、ステップS13に戻り、新たなイベントが発生したら再度同じステップを繰り返す。なお、選択肢の画面表示ステップ（ステップS16）を行わずに、ステップS15から直接ステップS17へ移行するようにしても良い。

【0069】このように、遊戯者は、仮想的な生活空間内で、シナリオに基づき、様々な状況の元で発生したイベントに対して、意思決定を行う。この実施の形態では、この一連の過程に、ネットワーク上での広告や通信販売用のサーバといった、現実社会での消費アクションに結びつく情報へのアクセスポイントを設け、利用者の購買活動を促進している。このアクセスポイントは、仮想生活空間内の画像、仮想的に所持する商品、サービスのリスト、意思決定時の選択肢等に設ける。また、意思決定の結果に基づき、ユーザーすなわち遊戯者の状況は変化していくようにしている。すなわち、意思決定結果をゲームのシナリオに反映させるフィードバックを行うようにしている。

【0070】遊戯者（利用者）の購買活動を促進させるために、図7に示すように、図6における各ステップの各画面から所定の画像部分やリスト部分をクリックすることによって商品リストウインドウ31、企業リストウインドウ32および外部ウインドウ33のいずれかに飛ぶようにしている。また、商品リストウインドウ31および企業リストウインドウ32からはそれぞれ外部ウインドウ33に飛ぶことができるようになっている。なお、この実施の形態では、商品リストウインドウ31、企業リストウインドウ32および外部ウインドウ33に移ってから所定時間経過すると、元のメインウインドウ20の状態に戻り、ゲームが再開するようになっている。ただし、各ウインドウ31, 32, 33に飛んだ後は、遊戯者が操作しない限り、元に戻れないようにしても良い。

【0071】以上のようなステップの中のイベント発生

（ステップS14）とそのイベントに対する判断ステップ（ステップS15）について、図8から図10の具体的事例に基づいて詳細に説明する。

【0072】ゲームが仮に、育児シミュレーションゲームである場合、ゲーム空間フレーム21には、赤ちゃんのキャラクタ40が表示される。さらに、過去のイベントによって購入した服41およびおしめ42がキャラクタ40が身につけた状態で表示される。また、哺乳びん43、ミルク44、その他購入した商品の画像45もゲーム空間フレーム21に表示される。

【0073】広告フレーム22には、操作フレーム23に表示されるイベントの選択肢に関係する商品や企業の広告が表示される。

【0074】操作フレーム23は、この例では、ステータスフレーム24とイベント／アクションリストフレーム25とに分けられている。ステータスフレーム24には、ユーザーである遊戯者が決定した赤ちゃんの名前、ママの名前、性別等や過去のイベントへの対応結果、例えば、予防接種の状況等が表示される。このステータスフレーム24で表示される内容は、ユーザーデータ12の一部として保存されている。

【0075】イベント／アクションリストフレーム25は、ステップS14のイベント発生に相当するもので、このイベント発生によってゲーム空間フレーム21や広告フレーム22の内容は、このイベントに対応した表示となる。この図8に示す例では、「そろそろ3ヶ月児用ミルクに替える時期です。どの商品にしますか？」の表示と、その選択肢である3つの内容が表示されている。なお、選択肢としては、一般名称ではなく、このゲーム用サーバ装置1を運営する者のスポンサーとなる企業の実商品名を出すようにするのが好ましい。また、スポンサーの商品に加え、スポンサー以外の商品を選択肢に加える場合は、そのデータは、仮想の商品データ15として保存される。

【0076】このようなイベントに対し、ユーザーが、選択肢2を選んだとき、図9に示すように、正しい解を表示すると共に、なぜ正しい解のものが良いかの簡単な説明をこのイベント／アクションリストフレーム25の中で行う。なお、この図9に示す選択に対する回答の画面を、メインウインドウ20全体で表示させるようにしても良い。また、この図9に示す例では、「もっと商品についてお知りになりたい方は、ここをクリックして下さい。」と書かれたリンク部分25aに、その商品のスポンサーのホームページに飛ぶためのリンクデータが書かれている。このため、ここをクリックすると、その商品を販売しているスポンサーのホームページに飛ぶことができる。

【0077】育児シミュレーションゲームにおける他のイベントの例を図10に示す。この例は、医療的なイベントの例であり、赤ちゃんが急に泣き出した場合を示し

ている。具体的には、イベントの表示として「大変です！深夜突然引き付けた様に泣き出しました。どうしますか？」の問いと、回答肢として3つの枝を上げている。遊戯者がどの回答を選択しても、図10の下図のように正解番号と解説が表示される。そして、下部には図9と同様にリンク部分25aが設けられている。

【0078】この育児シミュレーションゲームの各データと、各フレーム等の関係は、図11に示すとおりとなっている。すなわち、ユーザーデータ12は、ユーザー属性データ51と、ユーザーアクションデータ52とから構成され、ユーザー属性データ51には、ユーザーが入力したデータでありユーザーの静的データとなるデータが保存される。このデータは、ステータスフレーム24に表示されるユーザーアクションデータ52は、イベントに対してユーザーが選択または指示したユーザーのアクションデータ52aと、ゲーム空間フレーム21や広告フレーム22等に対してユーザーが触れたり、そこから他のリンク先へ飛んだりした内容等のデータ52bとから構成されている。

【0079】シナリオデータ13は、シナリオをコントロールするためのデータ、シナリオを構成するフレームのデータ、フレームを構成するスプライトのデータ、スプライトを形成するための共通部分のデータ等から構成されている。シナリオは、ユーザーのアクション（選択）結果によってそのシナリオが変化するように構成されている。例えば、予防接種を受けなかった場合には、所定の病気にかかってしまうようなシナリオとすることができる。

【0080】商品関係データ14は、商品データ53と、医療情報データ54とで構成されている。商品データ53は、商品の画像データ、商品の説明等のテキストデータ、商品のスポンサーのホームページと同一内容のデータ、リンク先のURL等のリンクデータ等から構成され、ゲーム空間フレーム21のキャラクタ40の持ち物表示、イベント／アクションリストフレーム25内の選択肢や正解テキストの商品情報、広告フレーム22内の広告等に利用される。

【0081】医療情報データ54は、病院や医者等の画像データ、医療行為の内容等を説明するテキストデータ、医療行為を行う病院等のホームページと同一内容のデータ、リンク先のURL等のリンクデータ等から構成され、ゲーム空間フレーム21内のキャラクタ40の周辺画像表示、ステータスフレーム24内の項目表示、イベント／アクションリストフレーム25内の選択肢や正解テキストの医療情報等に利用される。

【0082】以上の実施の形態では、クライアントとなる遊戯者とのインターフェースにゲーミングシミュレーションの手法を用い、サイバー空間内での仮想生活を体験させている。すなわち、仮想生活をエンターテイメント化している。そして、利用者の空間内での疑似的消費

アクションの過程に、インターネット2上での広告や通販ページといった、現実社会での消費アクションに結び付く情報へのアプローチポイントを設け、利用者の購買活動を促進している。加えて、ゲーム用サーバ装置1では、利用者の属性、静的データ（名前、住所…等）のみならず、仮想生活内での動的データの収集を行い、ヴァーチャルマーケティングを行う。すなわち、ゲームの進行と共に、マーケティングデータを取得している。

【0083】ユーザーサイドにおいては、インターネット2になじみの薄い妊産婦であっても、シミュレーションゲームライクなインターフェースを用いることにより、親しみやすく効果的な形で、有益な育児関連情報を取得できる。このため、インターネット2になじみのない女性に対して、インターネット2に接するきっかけを作ることにも可能となる。一方、スポンサーサイドでは、ユーザーのシミュレーションゲーム内でのイベントに対する振る舞い、アクション決定までの過程および決定時のユーザーの状況、といった現実社会における市場調査では把握できない情報を入手することができる。

【0084】これらのデータを分析すると共に、さらにユーザーのアクションリスト、イベントの操作といったフィードバックを行い、仮想生活空間モデルを操作することにより、現実では行えない新たな次元のマーケティングを可能にする。これは、一種のヴァーチャルマーケティングとなる。また、この考え方を発展させることにより、インターネット2が「個人の意思決定の分析のためのシミュレーション空間を提供するメディア」的な役割を果たし、このゲーム用サーバ装置1がそのシミュレーション空間を提供するハードとなることができる。

【0085】このゲームのシナリオは、ユーザーである妊産婦が出産後の育児をシミュレーションし、その中で体験的に医療、育児の情報を得ることができるものとなっている。具体的には、HTMLのリンクによりゲームのシナリオを構成し、シナリオ用プログラムでメインウィンドウ20内のアニメーション、ユーザー入力、イベント等をコントロールする。アニメーションおよびゲームのイベントに対するユーザーのアクションリストには、このゲーム用サーバ装置1から転送されたスポンサーの情報を埋め込み、広告表示およびスポンサーのホームページへのリンク等を行う。ゲーム用サーバ装置1には、ユーザの属性、ゲーム内のイベントに対して行ったアクションの情報の収集は勿論、その時のユーザーの状態や選択の流れ、選択に至るまでの動作といった仮想生活空間内での振る舞いのトレースおよび分析を可能にしたデータベースが構築される。

【0086】この実施の形態の育児シミュレーションゲームでは、その内容や選択肢の量と質を高めるには、各種育児関係ホームページとのリンクや、関連雑誌、書籍の内容の取り込みを図る必要がある。また、多数のスポンサーを得て、そのスポンサーとのタイアップにより、

懸賞・プレゼント等を積極的に行い、ユーザーにとって実益上でも有利なものとする事で、このシステムの利用度が向上する。

【0087】以上の説明では、育児シミュレーションゲームを例にしたが、他のシミュレーションゲーム、例えば20代の女性を対象とした結婚シミュレーションゲームとしても良い。この結婚シミュレーションゲームを例として、本発明のゲーム用サーバ装置1を利用したシステムの概要について、図12および図13に基づき説明する。

【0088】ユーザー61は、インターネット2を介してゲーム用サーバ装置1にアクセスし、仮想生活空間をシミュレーション的に楽しむ。そして、その仮想生活空間62内で、イベントとして「どこで式を挙げる？」

「家はどうしよう」等が表示される。所定のデータは、ゲーム用サーバ装置1内に保存されているが、データの質、量を増加させるため、他のWWWサーバ63に仮想生活空間62からアクセス（透過的アクセス）できるようにされている。このWWWサーバ63内には、ホテルのホームページや不動産関係のホームページが入っており、結婚シミュレーションゲームを楽しむユーザー61は、そのホテル等のホームページへ仮想生活空間62から飛ぶことができる。このようにして、シミュレーションゲームを楽しみ、結婚への準備のスキルを向上させ、実際の生活空間64、すなわち実生活での本番に生かすことができる。

【0089】一方、このゲーム用サーバ装置1の運営者は、各種のデータを入手することとなる。すなわち、図13に示すように、ユーザー61がイベントに対し入力したデータは、詳細でストーリーを持った情報71となる。この情報71は、仮想生活空間62内で、どのイベントでどのように判断したか、以前はどうだったか、その判断をしたときの状態はどうなっていたかを含むデータとなっている。また、運営者が外部環境やイベントの操作を行うことによって種々の設定条件を変更でき、現実のマーケティングでは行い得ないマーケティングが可能となり、種々の有用なデータを入手できる。

【0090】さらに、外部環境の操作の1つとして商品やサービスを仮想のものとして提示することにより、売り出そうとする商品やサービスの反応をシミュレーションすることが可能となる。この結果、商品やサービスの新開発を低コストでかつ効率的に行えるようになる。

【0091】なお、上述の各実施の形態は、本発明の好適な実施の形態の例であるが、これに限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々変形実施可能である。例えば、仮想生活空間内で表示されている商品をユーザーである遊戯者が購入希望した場合に購入（＝発注）できるようにしても良い。その場合、記憶手段5内のデータとしては、図14に示すように、ユーザーデータ12等の他に、発注データ81、在

庫データ82、納品データ83等が保存されることとなる。

【0092】このような現実の商品購入を可能とする場合、操作フレーム23内に、仮想的商品購入ボタン画像と現実の商品購入ボタン画像とを区分けして表示するようにするのが好ましい。また、直接的な購入ではなく、このゲーム用サーバ装置1の運営者に商品購入の依頼する選択肢を設けるようにしても良い。さらに、商品購入として、特急購入と通常購入等の購入スピードを選べるようにしても良い。

【0093】また、イベントの選択肢として、各企業、例えばAスーパーマーケット、B百貨店等を表示し、B百貨店を選択すると、その百貨店が扱う商品リストが表示されるようにしても良い。

【0094】さらに、イベントに対する判断ではなく、リスト的なものを表示させ、そのリストから選択させるようにしても良い。例えば、図15に示すように、海外旅行シミュレーションゲームにおいて、メインウィンドウ20を、所定のシナリオ部分では、リスト表示フレーム91と広告フレーム92の2つに分割し、そのリスト表示フレーム91に選択のためのリストを表示するようにしても良い。また、このような場合や上述の実施の形態の場合において、リスト表示フレーム91や操作フレーム23の一部に、ユーザーの自由な希望や要望を入れる自由記入欄93を設けるようにしても良い。

【0095】また、スポンサーへの対応として、スポンサーの扱っている商品に対してのアンケートが自然に実施できるようにしても良い。この際、シナリオデータ13の中に予め、ゲームのシナリオに溶け込むような形でアンケート項目を入れるようにするのが好ましい。例えば、ゲームのイベントの結果、ミルクが表示されてきた場合、その後、スポンサーが扱っているミルク名と、スポンサー以外のミルク名を並べて表示し、どちらのミルクを購入したいかを問うようにすることで達成される。

【0096】また、上述の実施の形態では、育児、結婚、旅行等の仮想生活空間を表示させるシミュレーションゲームとしているが、野球やテニス等のスポーツの技能を向上させるための仮想生活空間、男性が女性の恋人を獲得したり、出世をうまくしてくための仮想生活空間等を表示するシミュレーションゲームとしても良い。さらには、シミュレーションゲームではなく、得点や時間を競い合う通常のゲームの中に本発明を採用しても良い。

【0097】さらに、ネットワークとしてインターネット2を利用しているが、所定の企業内で利用されるイントラネットや所定の企業を結ぶエクストラネット等のネットワークを使用しても良い。さらには、TCP/IPを使用しないネットワークにも利用できる。この場合、ゲーム用サーバ装置1のネットワーク接続手段等の構成が変更される。

【0098】また、ゲーム用サーバ装置 1 が行う処理手順を、CD-ROM等のコンピュータ読取り可能な情報記録媒体に記録するようにしても良い。具体的には、情報記録媒体に、少なくとも、入力されたゲーム操作者のプロフィールを保存するステップと、ゲームを実行中に所定のイベントを表示するステップと、イベントを表示する画面からそのイベントに関係する商品または企業のホームページに遷移可能とされるステップと、イベントに対して入力されたゲーム操作の行動または意思決定を保存するイベント判断保存ステップとを実行するためのプログラムを記録するようにする。

【0099】また、これらのステップに加え、上述した他のステップを記録するようにしても良い。さらに、上述のステップを含むゲームをネットワークを介して配信するようにしても良い。その場合、ゲーム用サーバ装置 1 内のハードディスク等が情報記録媒体となる。

【0100】そして、このCD-ROM等の情報記録媒体中のプログラムを、ユーザーの装置となるパソコンに読み取らせ、ゲームを楽しむようにしても良い。このような場合、ユーザーが入力したデータは、いったん、ユーザーのパソコンの記憶装置内に保存される。しかし、ユーザーがゲーム用サーバ装置 1 にネットワークを介して接続したとき、自動的にアップロード機能が働くようにしておく、データのアップロードが効率的かつ確実に行われ、好ましいものとなる。ただし、自動的ではなく、ユーザーの意思によってアップロードするようにすることもできる。

【0101】また、この実施の形態では、ネットワークとなるインターネット 2 を介してシミュレーションゲームをリアルタイムで実行するものとなっているが、上述したように、ゲームを一旦ダウンロードし、ゲーム用サーバ装置 1 との接続を切るようにしても良い。そして、ユーザーの装置によってそのゲームをゆっくり楽しみ、終了した時点または次にゲーム用サーバ装置 1 に接続した際に、入力したデータをゲーム用サーバ装置 1 にアップロードするようにしても良い。さらには、ダウンロードしたゲームの進行中において、データが入力された場合に、ネットワーク接続を自動的にに行い、そのデータをアップロードし、その後、そのネットワークを切断するようにしても良い。

【0102】また、上述の実施の形態では、仮想生活空間内でゲームを楽しむのは、1人のユーザーとなっているが、1つの仮想生活空間内に複数のユーザーがアクセスでき、楽しめるようにしても良い。このようにすると、1人のユーザーの行動が他のユーザーの行動や意思決定に影響を与えることとなり、シミュレーションとして極めて高度なものとなり、より現実に近いものとなる。このため、ユーザーにとって、スキル、特にコミュニケーションスキルが格段に向上するものとなる。また、その意思決定等の結果が、精度の良いものとなる。

このようなマルチユーザーゲームでは、所定のテーマに沿って、参加者が行動し、その結果をシミュレーションすることができ、多数の要因からなる一種の複雑系を検討する場合に好適となる。

【0103】また、この発明の仮想生活空間には、育児や結婚等、人が生活するうえで発生する各種の出来事そのものや、上述の複雑系を検討するための特定のテーマに沿った行動や意思決定のための空間等各種の空間が含まれる。

10 【0104】

【発明の効果】以上のように、請求項 1 から 12 記載のゲーム用サーバ装置では、この装置にアクセスするユーザーは、ゲームを楽しみながら必要な情報を入手したり、ゲームを楽しみながら自己のスキルを向上させることができる。一方、このゲーム用サーバ装置を運営する者は、種々の有用なマーケティングデータを入手することが可能となると共に、自然な雰囲気の商品等の広告を行うことができる。

20 【0105】また、請求項 13 から 15 記載の仮想生活空間を利用したマーケティングデータ取得方法や、請求項 16 から 19 記載の情報記録媒体では、ゲームを行う者が、ゲームの途中に出てくるイベントに対し行動や意思決定を入力しながらゲームを楽しむ一方、その過程で入力されたデータをマーケティングデータとして取得することが可能となる。このため、マーケティングデータをユーザーに対し、心理的負担や余分な行動を課すことなく簡単に取得できることとなる。

【図面の簡単な説明】

30 【図 1】本発明の実施の形態のゲーム用サーバ装置と、この装置を利用したシステムを示す図である。

【図 2】図 1 のシステム中のクライアントパソコンに表示される画面の構成と遷移先を説明するための図である。

【図 3】図 2 の画面から遷移した商品リストウインドウの例を示す図である。

【図 4】図 2 の画面から遷移した企業リストウインドウの例を示す図である。

【図 5】図 2、図 3、図 4 の各画面から遷移した外部ホームページの例を示す図である。

40 【図 6】図 1 に示すシステム中のクライアントパソコン側の処理ステップの概要を示す図である。

【図 7】図 1 に示すシステム中のクライアントパソコンの表示画面の遷移の流れを示す図である。

【図 8】図 1 に示すシステム中のクライアントパソコンに表示される例を示す図で、育児シミュレーションゲームの場合を示す図である。

【図 9】図 8 で示されるイベントに対して選択した結果の表示画面例を示す図である。

50 【図 10】図 8 に示すイベントとは異なるイベントの際に表示される画面例と、そのイベントに対しての選択結

果の表示例を示す図である。

【図11】図8に示す育児シミュレーションゲームにおける記憶手段内のデータ構成および各データと各フレーム等との関係を説明するための図である。

【図12】図1に示すシステムで実行される他のシミュレーションゲームと、そのゲームを実行する際のユーザー側から見たシステムの概要を示す図である。

【図13】図12に示すシミュレーションゲームを実行する際のゲーム用サーバ装置運営者側から見たシステムの概要を示す図である。

【図14】図1に示すゲーム用サーバ装置の記憶手段内のデータ構成の他の例を示す図である。

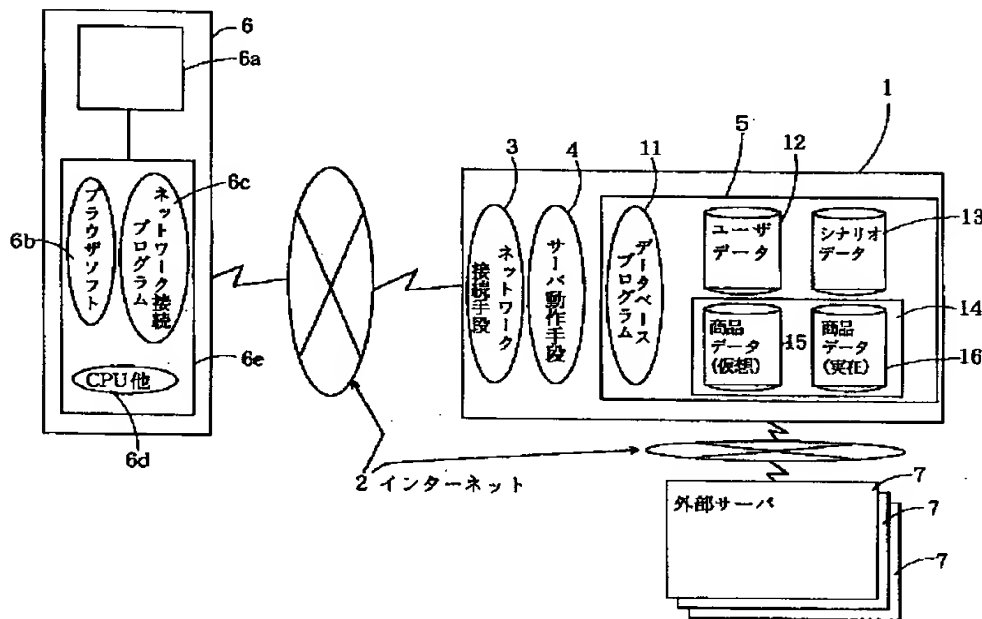
【図15】図1に示すシステム中のクライアントパソコンで表示される他の例を示す図である。

【符号の説明】

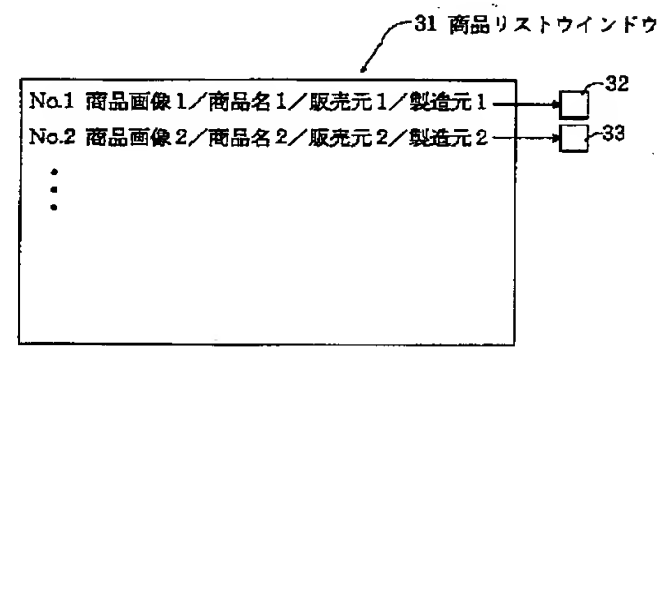
1 ゲーム用サーバ装置

- 2 インターネット（ネットワーク）
- 3 ネットワーク接続手段（接続手段）
- 4 サーバ動作手段
- 5 記憶手段
- 6 クライアントパソコン（ユーザーの装置）
- 7 外部サーバ
- 11 データベースプログラム
- 12 ユーザーデータ
- 13 シナリオデータ
- 14 商品関係データ
- 15 メインウィンドウ
- 20 ゲーム空間フレーム
- 21 広告フレーム
- 22 操作フレーム
- 40 キャラクタ

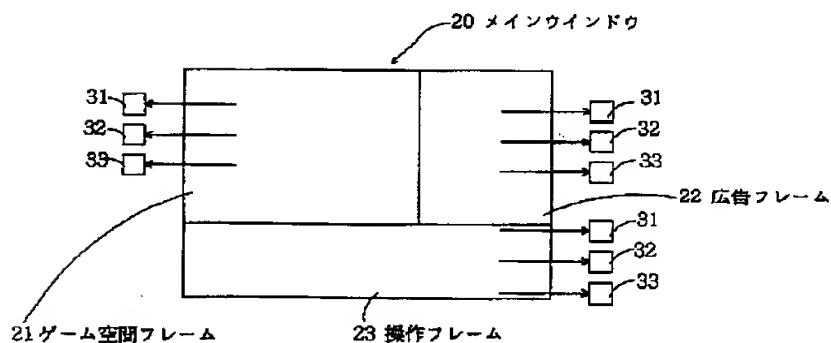
【図1】



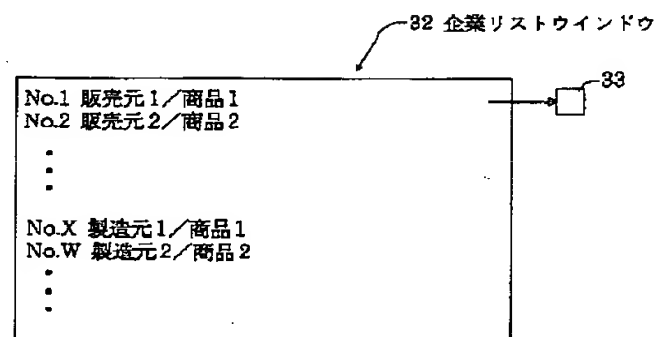
【図3】



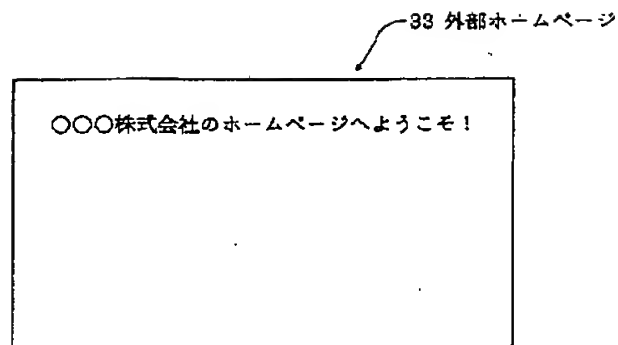
【図2】



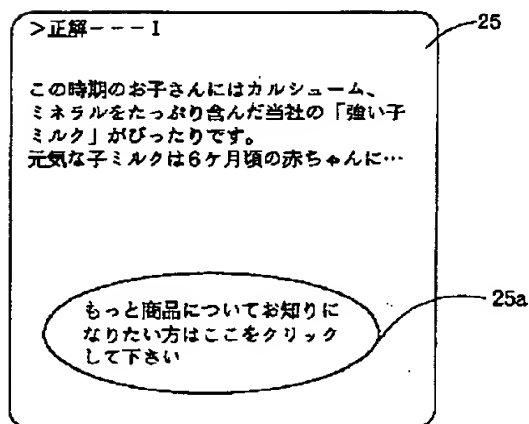
【図4】



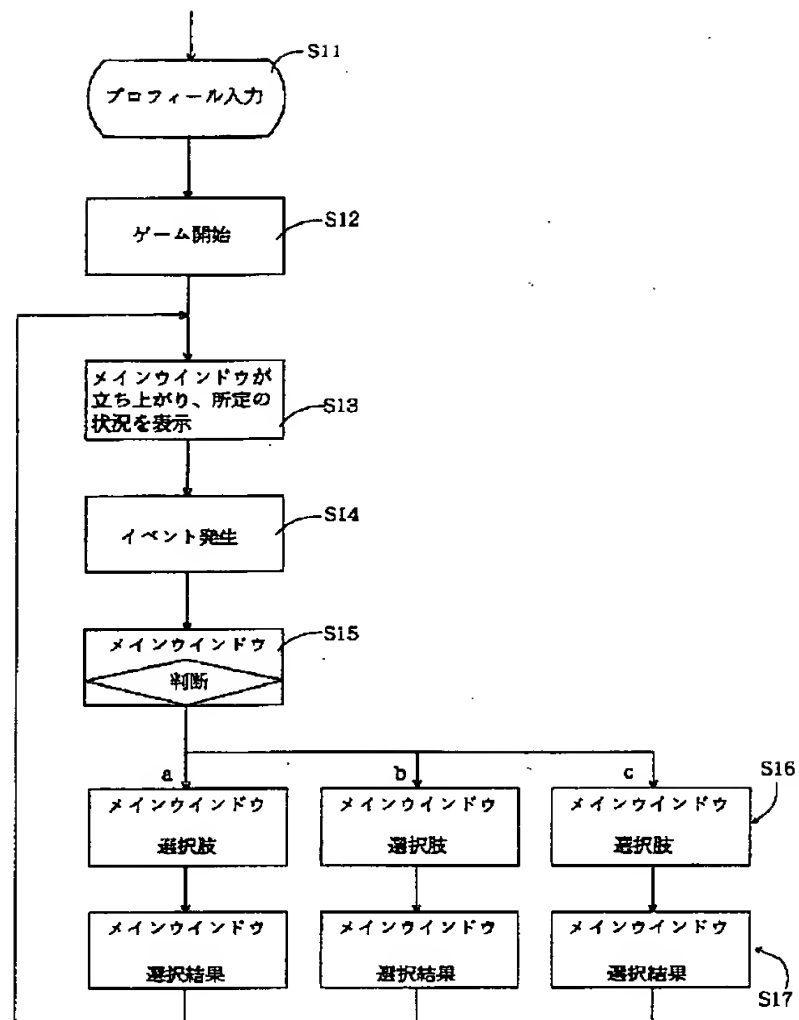
【図 5】



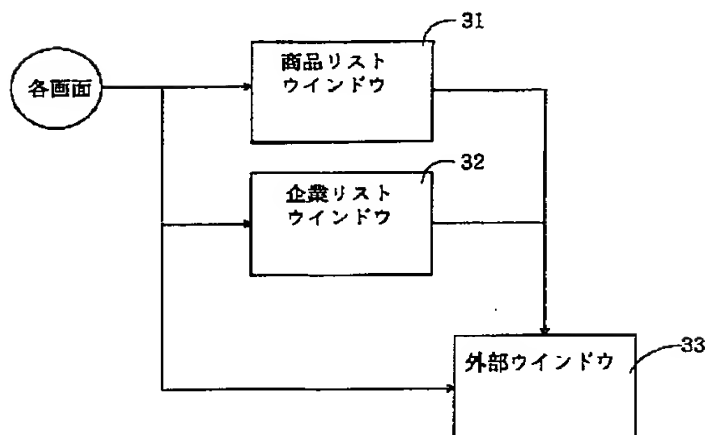
【図 9】



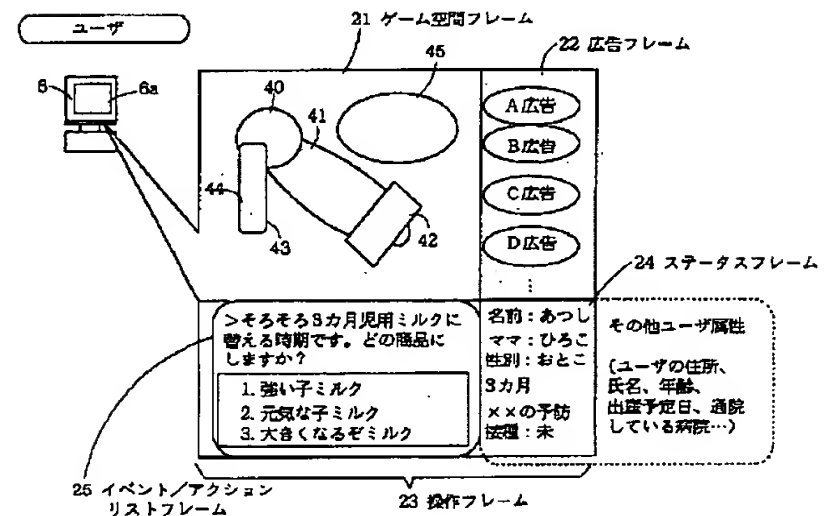
【図 6】



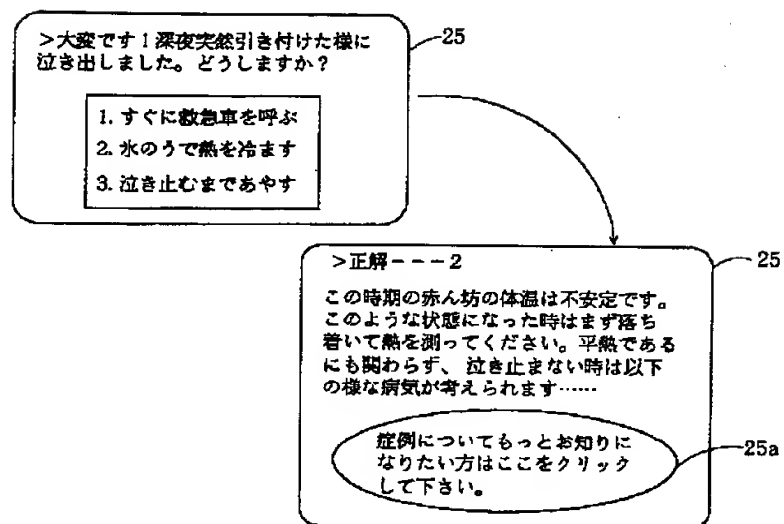
【図 7】



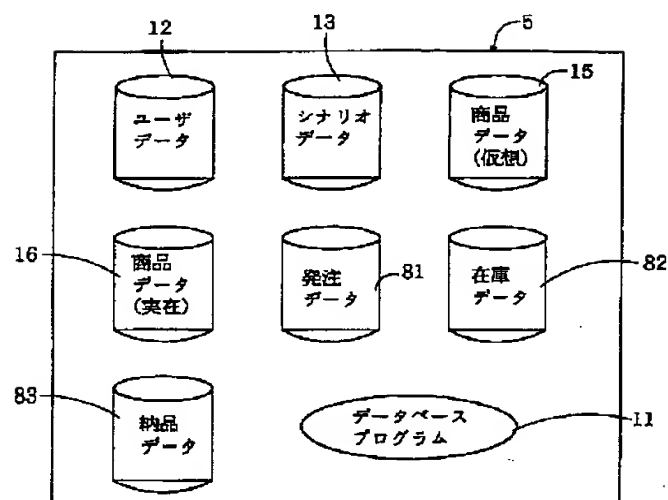
【図 8】



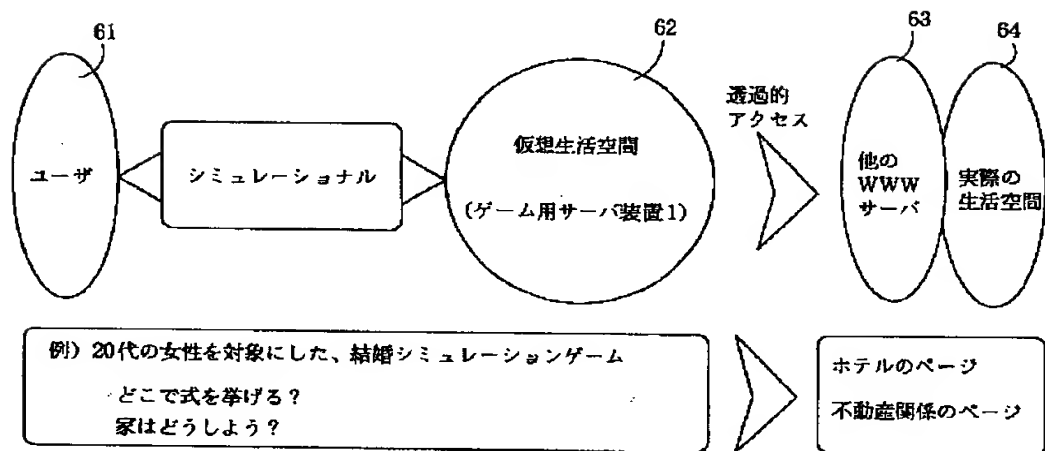
【図10】



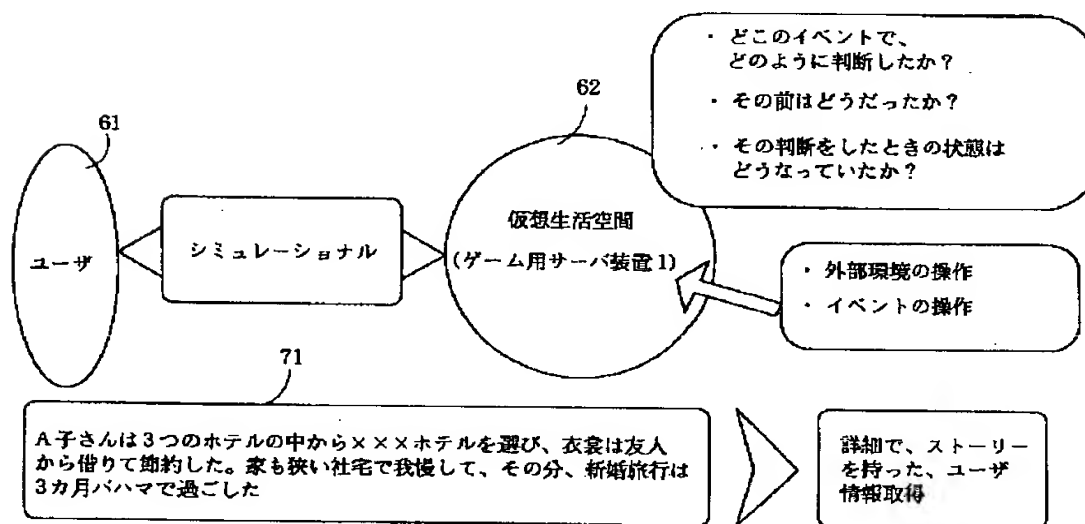
【図14】



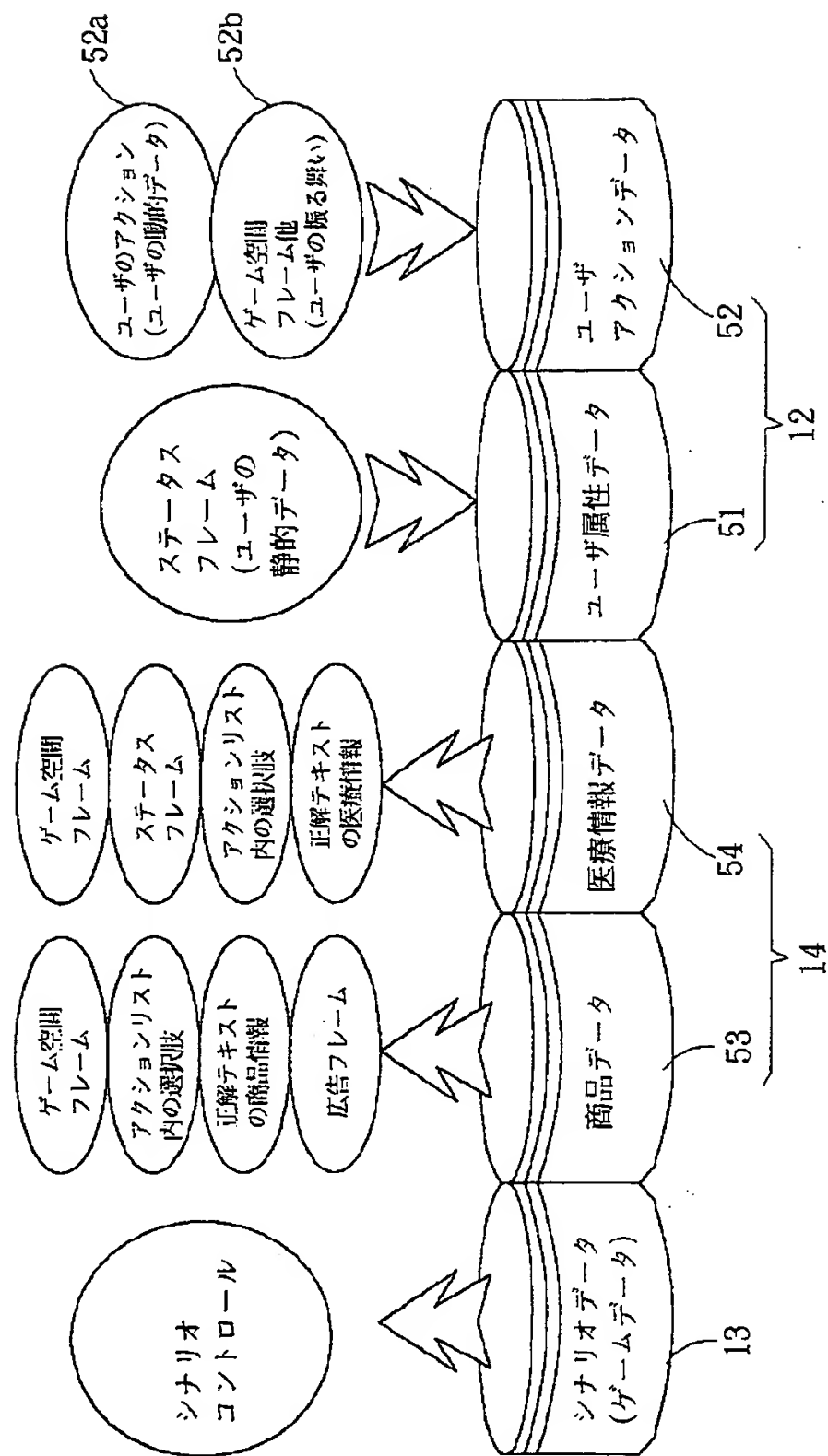
【図12】



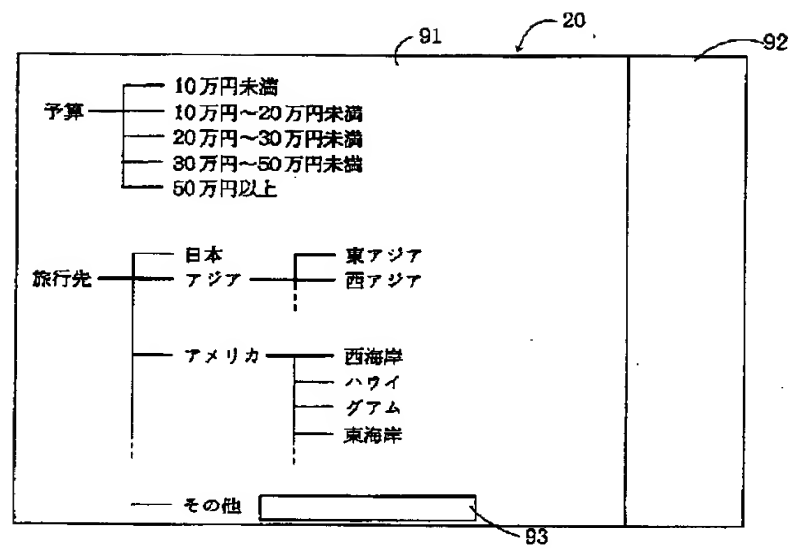
【図13】



【図11】



【図 1 5】



拒絶査定

特許出願の番号	特願2000-258405
起案日	平成16年 7月21日
特許庁審査官	日下 善之 8323 5V00
発明の名称	デジタルコンテンツ再生装置及び方法
特許出願人	日本電気株式会社
代理人	机 昌彦 (外 2名)

この出願については、平成15年 8月 6日付け拒絶理由通知書に記載した理由2によって、拒絶をすべきものである。

なお、意見書及び手続補正書の内容を検討したが、拒絶理由を覆すに足りる根拠が見いだせない。

備考

出願人は意見書において、「本願請求項に係る発明の特徴である電子透かしデータの値に基づいて広告情報を公開するWebサイトをアクセスすることにより広告情報を受信し、デジタルコンテンツと広告情報とを表示手段に並べて表示する点についての記載はなく、示唆すら」ないと主張している。

しかしながら、引用文献1には、デジタルコンテンツに埋め込まれる電子透かしデータに広告情報を提供するWebサイトのURLを記述し、ユーザをそのURLに導く（すなわち、広告情報を表示する）ことが記載されており、さらに、デジタルコンテンツと広告を並べて表示することも、例えば特開平11-306237号公報に記載されているように周知の表示形態であるので、補正後の各請求項にかかる発明も引用文献及び周知技術から容易に発明することができたものと認められる。

上記はファイルに記録されている事項と相違ないことを認証する。

認証日 平成16年 7月23日 経済産業事務官 高渕 清士

THIS PAGE BLANK (USPTO)